NEW SPECIAL PLAYGAMES

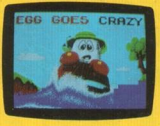
26 GIOCHI

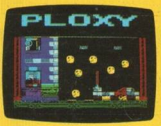
MENSILE - N. 49

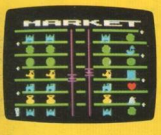
CBM 64

IN OMAGGIO UNA STUPENDA MAGLIETTA

SPECTRUM 48 K







FACCIAMO 13

Questo mese non c'è bisogno che giochiate al Totocalcio per fare 13. In effetti siete già vincitori perché questo mese la vostra rivista preferita vi dà 13 fantastici giochi per il vostro tempo libero.
E in più una fantastica T-shirt da sfoggiare con strafottenza in spiaggia o in città, quando decidete di lasciar perdere per un momento il vostro computer (che con i nostri trucchi ormai non ha più segreti) e prendete una boccata d'aria.
E in più, questo mese, vi diamo alcuni consigli da non perdere su **Hook** e **Star Wars**.

MANDATECI I VOSTRI PROGRAMMI !!!
POTRETE VINCERE
da Lire 500.000 a 1 milione per gioco pubblicato
Lire 150.000 per il listato
Telefonate al 02/89401531
cassette e listati non pubblicati non verranno restituiti

New Special Playgames N° 49 - Periodico mensile - Luglio/Agosto 1992 - Edizioni SIPE s.r.l. -
Via Ausonio, 26 - 20123 Milano - Dir. Resp. Elvio Fantini - Reg. presso il Trib. di Milano N° 537 del 16/7/87
Sped. abb. post. gr. III/70 - Distribuzione per l'Italia: MESSAGGERIE PERIODICI S.p.A.
Viale Famagosta, 75 - 20142 Milano - Tel. 02/8467545 - Stampa Grafica '85 - Rodano Millepini (MI).

SULLA CASSETTA

CBM 64 LATO A

SPECTRUM LATO B

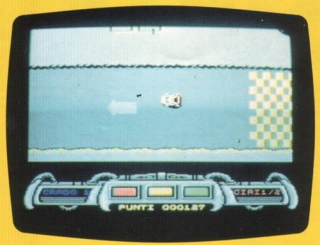
4	SPEED	EGG GOES CRAZY
5	FIDO BOY	PLOXY
6	LEGAMI	TIPLAR
7	GOLFER	MARKET
8	TRAPPOLA	SPACE SKATE
9	CANESTRO	NEW CHIPS
10	ARIZONA	LAST RESOURCES
11	PANNELLI	SATOKI
12	BEATLIA	DROID 9
13	CADUTA	PATRIOT VS SCUD
14	LABIRINTO	COWBOYS JUNKIES
15	ROLSPORT	LEDS
16	ORSACCHIOTTI	JUMPIN' JACK

IN QUESTO NUMERO

18	HOOK: dal film al videogioco
24	COME vincere a STAR WARS
26	HELLFIRE: navicelle nella galassia
29	Mercato di hardware e software

C64

SPEED



Per gli appassionati del nobile sport dell'automobilismo, ecco Maggi, una simulazione di corsa di macchine Gran Turismo molto appassionante e semplice nello svolgimento.
Tu devi pilotare una di queste vetture percorrendo vari circuiti.
Ogni pista ha un numero di giri fissato che devono essere compiuti, il numero dei quali è diverso da circuito a circuito ed è indicato in basso a destra sullo schermo. Solo se avrai terminato vittorioso una gara su un circuito potrai passare al seguente e prendere così molti punti bonus.
Preparati ora per la partenza e fai molta attenzione al semaforo poiché è importante partire in testa in modo da non dover superare nessuno in quanto i tuoi avversari sono tutti molto bravi.

JOYSTICK IN PORTA 2

SPARO inizio ed acceleratore

SPECTRUM

EGG GOES CRAZY

Il solito personaggio a testa d'uovo ora deve affrontare un "viaggio" all'interno di una botte lungo il fiume. Durante il tragitto incontrerai vari ostacoli come coccodrilli affamati o rocce che potrebbero concludere il tuo viaggio.
Il tuo scopo è di raccogliere più mele possibili ed evitare che gli uccelli di passaggio te le rubino... per colpire questi volatili è sufficiente lanciare dei sassi nella loro direzione

TASTIERA - JOYSTICK

FIDO BOY

Nella simpatica coppia di cani, padre e figlio, protagonisti di numerosi e famosi cartoni animati, il più fannullone è sicuramente il padre. In questa storia infatti ha deciso di riposare tranquillamente sul divano mentre il figlioletto ripulisce la casa eliminando tutti gli insetti e i topi che l'hanno invasa. Tu devi aiutare questo cucciolo nel suo compito. Il gioco si sviluppa in quattro livelli (uno per piano) nel quale devi prendere con la reticella i vari topi, api e scarafaggi e liberarli fuori dalla casa. In pratica devi perlustrare tutto il piano ed ogni volta che avrai preso cinque animali devi ritornare alla porta a sinistra dello schermo. Puoi recuperare anche pezzi di formaggio, altri animali (i pipistrelli) e oggetti vari, che ti danno punti bonus. Hai un tempo limite per ogni vita per terminare un livello e passare così al seguente.
Le difficoltà consistono nel fatto che ci sono anche altri animali dispettosi ed oggetti volanti che ti fanno perdere una vita se riescono ad urtarti.

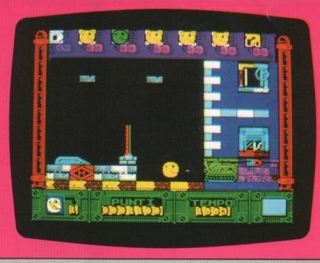
JOYSTICK IN PORTA 2

SPARO	inizio
RUN/STOP	pausa
Q (in modo pausa)	abbandoni

C64

PLOXY

In questo gioco a piattaforme impersoni un faccino sorridente (Smile appunto) che rimbalza ogni dove. Come in tutti i giochi di questo tipo devi proseguire verso destra tentando di non venire a contatto con i cattivi e facendo uso del tuo "fuoco" per distruggerli.



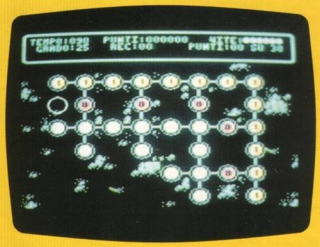
JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

SPECTRUM

C64

LEGAMI

Legami è un gioco di logica che metterà a dura prova le tue capacità intellettive.
Devi riuscire a portare a termine ben 99 livelli di gioco, ognuno dei quali deve ovviamente essere completato entro un tempo limite.
Per passare da un livello di gioco all'altro devi raggiungere il punteggio indicato in alto a destra e poi premere RETURN. Ogni schermata è composta da tanti cerchi legati fra loro e contenenti un numero. Tu devi selezionare un cerchio premendo lo sparo e devi farlo combaciare con uno dei cerchi adiacenti. Due cerchi combaciano tra loro solo se i numeri che contengono sono uguali e, una volta combaciati, i numeri si sommano.
Devi riuscire a sommare i numeri fino a raggiungere 8; a questo punto potrai legare qualsiasi numero con l'8 e ottenere finalmente i punti necessari per passare al livello successivo.
Ricordati che tutti i numeri maggiori di 2 possono essere divisi in due cerchi contenenti numeri inferiori posizionandoti su uno spazio libero adiacente.



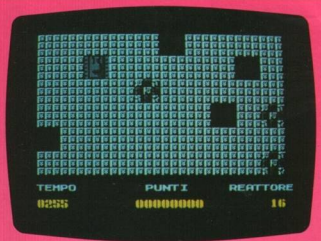
JOYSTICK IN PORTA 2

F1	inizio partita
F3	modifiche schermate
F5	suono si/no
RETURN	passaggio livello

SPECTRUM

TIPLAR

Sei a bordo di un carro armato e la tua missione è quella di distruggere la base nemica entro un tempo prefissato. In questo tentativo però dovrai fare attenzione alle trappole posizionate dai nemici che potrebbero bloccare il tuo mezzo e quindi impedirti l'attacco.
Cerca, di conseguenza, di evitare di farti incastrare e avvicinati il più possibile alla base nemica per sferrare l'attacco. La vista è dall'alto.



JOYSTICK - TASTIERA

GOLFER

Questo programma ti permette di rilassarti passando un po' di tempo immerso nella natura, anche se simulata, giocando a golf, sport divertente ma anche impegnativo.
Inizi il gioco selezionando le varie opzioni di gara (numero di giocatori e di buche per ogni percorso, vento, difficoltà e così via) quindi ti rechi sul campo. Le regole sono semplici. Devi mandare la pallina nella buca in corrispondenza della bandierina nel minor numero di tiri possibile (alla fine vince chi ha fatto meno colpi). La direzione del colpo la decidi premendo i tasti come indicato sullo schermo; la distanza è determinata dalla mazza che scegli. Se la pallina va nell'acqua perdi un colpo. Nella decisione del tiro tieni in dovuto conto la direzione e la forza del vento (indicate in alto sullo schermo) e vicino alla buca devi scegliere con molta cura la forza del colpo e la direzione in funzione della pendenza del GREEN (zona intorno alla buca).

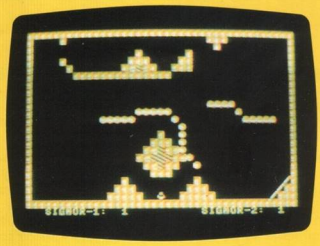
1/2	scelta opzioni
P	osservi campo
^	abbandoni
D	fissa la direzione tramite F5/F7
C	scegli mazza tramite F5/F7
F1	conferma
T	esegui il colpo

MARKET

Sei all'interno di un supermarket e devi prendere tutti gli alimentari che ti occorrono distribuiti sui vari piani. Fai attenzione solo agli ascensori impazziti che sono letali quando colpiti. La vista è laterale.

TASTIERA

TRAPPOLA

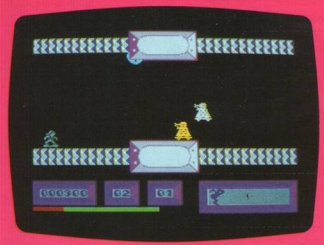


Preparati ad affrontare un tuo amico in una avvincente sfida. Entrambi dovrete guidare un serpentone che si allunga sempre di più man mano che si muove sul campo di gioco.
Il tuo compito è molto semplice: devi riuscire ad intrappolare il tuo avversario in modo che non possa più muoversi sullo schermo.
Solo impegnandoti a fondo e dimostrando acutezza tattica e prontezza di riflessi riuscirai a vincere la partita.
Ricordati che avrai anche la possibilità di scegliere lo sfondo del campo di gioco e il numero di vite in modo che la partita duri più a lungo.
Buon divertimento!

JOYSTICK IN PORTA 2 e 1

SPARO	inizio partita
JOYSTICK SU/GIÙ	numero vite
JOYSTICK SX/DX	scelta campo di gioco

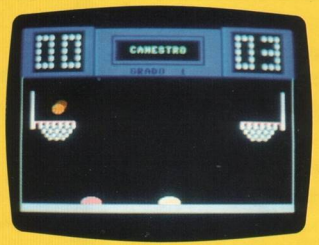
SPACE SKATE



Sei su uno skateboard e devi distruggere gli alieni che infestano lo schermo colpendoli con il tuo skate che lancerai ogni qualvolta te li trovi sottotiro.
Fai attenzione a non avvicinarti ai mostri anche con il corpo perché sarebbe fatale.
La vista è laterale.

1	sinistra
2	destra
3	su
4	giù
5	salto

CANESTRO



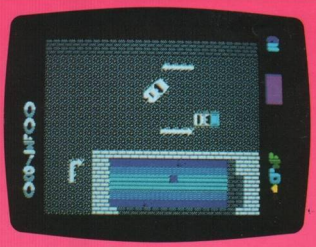
In questo gioco dovrai dimostrare tutta la tua abilità nel fare canestro. Puoi scegliere se giocare da solo contro il computer o contro un tuo amico in una avvincente sfida.
Ricordati che vince chi per primo raggiunge i 21 punti. Tu controlli una specie di racchetta e devi semplicemente colpire al momento giusto la palla che rimbalza per riuscire a fare canestro.
Fai attenzione a non mandare la palla nel canestro sbagliato favorendo così l'avversario.
Buon divertimento!

JOYSTICK IN PORTA 2

1	1 giocatore
2	2 giocatori
1 - 6	livello di gioco

C64

NEW CHIPS



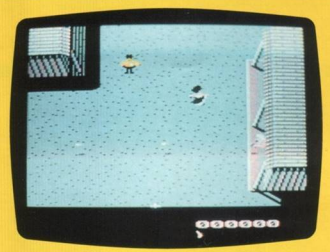
Sei un agente della CIA e il tuo compito è quello di sgominare una banda mafiosa che pullula in città.
Facendo uso della tua fuoriserie e del radar al suo interno devi localizzare il loro punto di scambio e quindi raggiungerli e arrestarli al completo.
Il problema è che lungo il percorso gli ostacoli sono molti; auto lente, camion, ingorghi e anche tuoi colleghi che non riconoscendoti ti fermano per dei controlli.
La vista è dall'alto.

JOYSTICK KEMPSTON-TASTIERA

SPECTRUM

ARIZONA

Preparati a vivere una fantastica avventura ambientata in Arizona. Puoi scegliere se affrontare gli innumerevoli pericoli del vecchio West da solo o in compagnia di un tuo amico.
Nel primo livello di gioco dovrai attraversare una zona desertica popolata solo da velenosi serpenti e da indiani assetati di sangue. Fai molta attenzione quindi a non farti mordere dai serpenti e a non farti colpire dalle frecce ed elimina i tuoi nemici utilizzando la pistola che fortunatamente hai a tua disposizione. Una volta attraversata questa zona giungerai finalmente in città, dove purtroppo scoprirai a tue spese che le cittadine del West sono infestate da banditi e pistoleri ancora più temibili degli indiani. Questa volta dovrai evitare colpi di fucile e di pistola che ovviamente sono molto più efficaci delle frecce e, come se non bastasse, dovrai anche fare attenzione ai candelotti di dinamite piazzati qua e là da qualche bandito deciso a farti fuori.

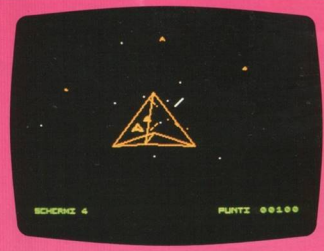


JOYSTICK IN PORTA 1 e/o 2

SPARO inizio partita

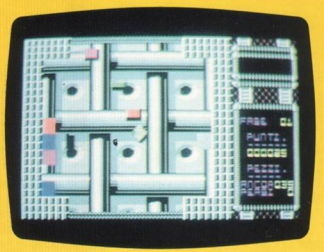
LAST RESOURCES

Sei a bordo di una astronave e devi impedire che gli alieni invadano il tuo sistema.
Usando il mirino e il tuo raggio laser devi colpire gli alieni e le loro astronavi prima che lo facciano loro.
La vista è dalla tua navicella e dovrai essere concentrato al massimo se vorrai riuscire dove tanti altri, a loro tempo, hanno fallito.
Buon divertimento e... buona fortuna.



JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

PANNELLI



In questo gioco manovri una strana racchetta con la quale devi cercare di colpire dei pannelli colorati che scendono inesorabilmente lungo il campo di gioco. Il tuo compito è molto semplice: devi riuscire a deviare i pannelli verso altri pannelli dello stesso colore in modo che si accoppino e spariscono dallo schermo. Fai molta attenzione a non lasciarti sfuggire troppi pannelli perché oltre ad un certo limite perderai inevitabilmente la partita.
Non lasciarli neanche accumulare uno sull'altro fino a raggiungere la sommità del campo di gioco perché in tal modo non potranno più scendere e sarai costretto a ricominciare tutto da capo.

JOYSTICK IN PORTA 2

SPARO inizio partita

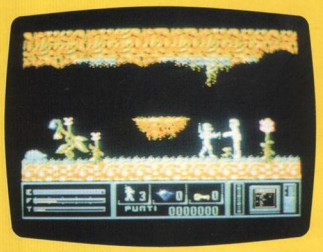
SATOKI

Per non uscire dal tema del Far West eccoti ancora in un villaggio pieno di banditi.
Tu sei un bounty killer e devi trovare il ricercato ed ucciderlo per poter ottenere la sua taglia. Attraversando il villaggio incontrerai i suoi scagnozzi che a colpi di fucile tentano di bloccarti. Prendi tutti gli oggetti che trovi come stivali e munizioni poichè ti faciliteranno non poco lo scontro finale con il boss.
La vista è dall'alto.

JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

BEATLIA

Il tuo pianeta è venuto a trovarsi in difficoltà poiché sono esaurite le gemme che davano stabilità al suo nucleo. Tu sei stato prescelto per recarti su un asteroide e raccoglierne la quantità necessaria per ristabilire l'equilibrio.
Devi girovagare per tutto l'asteroide e trovare tutte le gemme. Putroppo il pianeta è letteralmente infestato da insetti e mostri estremamente ostili che ti rendono la vita difficile: ogni volta che ti toccano perdi energia e puoi anche perdere una vita!
Devi quindi distruggerli con il tuo fucile che ha due tipi di colpi: lineare oppure rasoterra (per questo tipo di colpo tieni premuto il pulsante di sparo).
Devi fare molta attenzione anche all'energia dei tuoi razzi poiché solo con molta energia puoi superare certi ostacoli. Alcuni oggetti bonus (che ti permettono di rifornirti di energia per il razzo o vite extra) sono disseminati lungo le gallerie dell'asteroide così come le chiavi per aprire alcuni importanti passaggi.
Per fare un mega-salto devi spingere velocemente in alto la leva del joystick due volte.

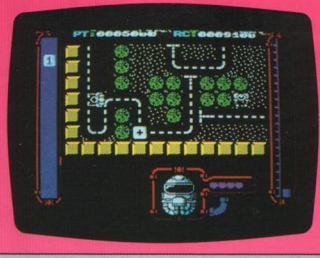


JOYSTICK IN PORTA 2

SPARO	inizio
RUN/STOP	pausa
RESTORE in modo pausa	abbandonare la partita

DROID 9

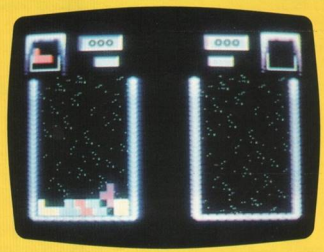
Ti trovi su un pianeta nemico e il tuo scopo è di detonare la loro centrale elettrica.
Per fare ciò hai a disposizione una navetta e un droide che puoi alternare a seconda dei compiti da svolgere. Le istruzioni complete sono a video.



TASTI A VIDEO

CADUTA

Ecco un gioco dove abilità e prontezza di riflessi sono le doti necessarie per ottenere un elevato punteggio e portare a termine la partita con successo. Dall'alto dello schermo cadono dei blocchi di diversi colori e forme e tu devi riuscire ad incastrarli in modo da completare il maggior numero possibile di righe orizzontali.
Appena una riga è completata scompare dallo schermo, mentre i blocchi che non si incastrano si accumulano sino a raggiungerne la sommità. Il gioco termina quando i nuovi blocchi non hanno più la possibilità di cadere.
Potrai anche giocare con un tuo amico in una fantastica sfida all'ultimo blocco. In questo caso quando un giocatore riuscirà a completare due righe contemporaneamente l'altro riceverà una riga, se ne completerà tre l'altro ne riceverà due ed infine se ne completerà quattro l'altro le riceverà tutte.



JOYSTICK IN PORTA 2 e 1

SPARO inizio partita

CBM 64

PATRIOT VS SCUD

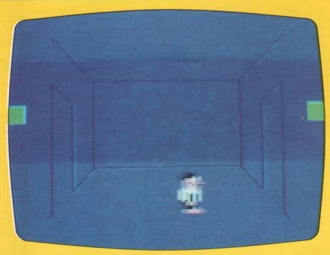
Devi difendere la tua città dall'attacco di Scud nemici. Come? Usando dei Patriot.
Hai una panoramica della città e devi puntare sui razzi il più velocemente possibile prima che atterrino sulla città. Insomma un ritorno ad un anno e mezzo fa quando l'IRAK bersagliava lo stato di Israele seminando panico e terrore tra la popolazione.
Buona fortuna

JOYSTICK KEMPSTON

Tasti ridefinibili

SPECTRUM

LABIRINTO



Labirinto è un gioco che ti appassionerà sicuramente. Come puoi immaginare, la sfida è quella di sempre: devi riuscire a districarti tra gli innumerevoli corridoi del labirinto fino a raggiungere l'uscita. L'immagine sullo schermo è tridimensionale e tu puoi muoverti in tutte le direzioni passando da una stanza all'altra.
Fai molta attenzione a non perdere il senso dell'orientamento anche se avrai la possibilità di vedere la mappa del labirinto ma solo per breve tempo e per un numero limitato di volte.
Non sprecare questa opportunità e solo quando ti sembrerà necessario guarda la mappa e cerca di ritrovare la strada verso l'uscita.

JOYSTICK IN PORTA 2

QUALSIASI	inizio partita
M	vedere mappa

C64

COWBOYS JUNKIES

Sei lo sceriffo della tua città e devi bloccare un treno che dei banditi hanno rubato per trasportare la loro refurtiva. All'inizio ti trovi proprio in coda al treno, e saltando da un vagone all'altro dovrai eliminare tutti i nemici che incontri sul percorso a colpi di pistola fino a quando raggiungerai la locomotiva.
La vista è laterale

JOYSTICK - TASTIERA

SPECTRUM

ROLSPORT

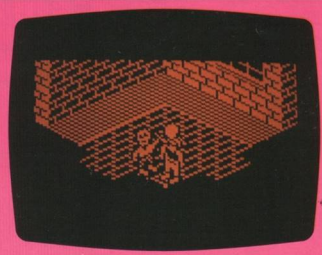
In questo programma si simula un futuribile sport, molto violento ed avvincente.
Sostanzialmente è una versione di calcetto coi giocatori su pattini a rotelle e con squadre composte di quattro elementi. In campo giocano solo due atleti: il portiere ed un giocatore (gli altri due servono per sostituire un giocatore se si infortuna). Una partita si svolge in diversi tempi con difficoltà sempre crescenti (come mine in mezzo al campo che devi accuratamente evitare). Un livello termina nel momento in cui una squadra realizza 5 goal. Per fare un goal bisogna mandare la palla nella rete avversaria. Tu controlli solo il giocatore, il portiere è automatico (e molto poco reattivo nei movimenti!). Non ci sono altre regole, vige anzi la legge del più forte e la massima scorrettezza. La partita termina quando si infortunano tutti i giocatori di una squadra od il computer realizza 5 punti.
All'inizio devi decidere varie opzioni: numero di giocatori, nome della squadra e formazione, se vedere il punteggio durante il gioco ed il tipo di controllo (per selezionare devi usare i tasti sullo schermo muovendo la mano che è sullo schermo).

JOYSTICK IN PORTA 2
(un giocatore) o 1 e 2

Z	sinistra
X	destra
K	su
M	giù
C	sparo
Q	abbandonare la partita
COMMODORE/SPAZIO	pausa si/no

LEDS

In questo gioco 3D devi esplorare i vari schermi cercando di trovare gli oggetti utili alla conclusione della tua missione. Infatti devi dimostrare che l'omicidio avvenuto il giorno prima in quella zona è opera di un pazzo e non tua.
Infatti il principale indiziato sei tu e devi evitare di farti bloccare dalla polizia prima di aver svelato il vero colpevole.



JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

COMMODORE 64

ORSACCHIOTTI

Aiuta due simpatici orsacchiotti a portare in salvo i loro amici orsi con un semplice telo elastico.
In soli tre minuti devi riuscire a trasportare da un costone all'altro della montagna ben 15 orsacchiotti.
Questi si buttano dal costone e tu devi riuscire a farli rimbalzare sul telo elastico, inclinandolo in modo di portarli fino al costone situato sul lato opposto dello schermo.
Fai attenzione a non far schiantare gli orsacchiotti sul terreno ghiacciato e soprattutto non permettere all'aquila di afferrarli e portarli via.
Cerca di prendere i bonus per aumentare il punteggio e buon divertimento!

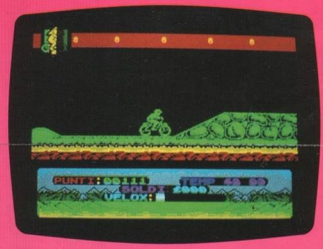
JOYSTICK IN PORTA 2

SPARO inizio partita

SPECTRUM

JUMPIN' JACK

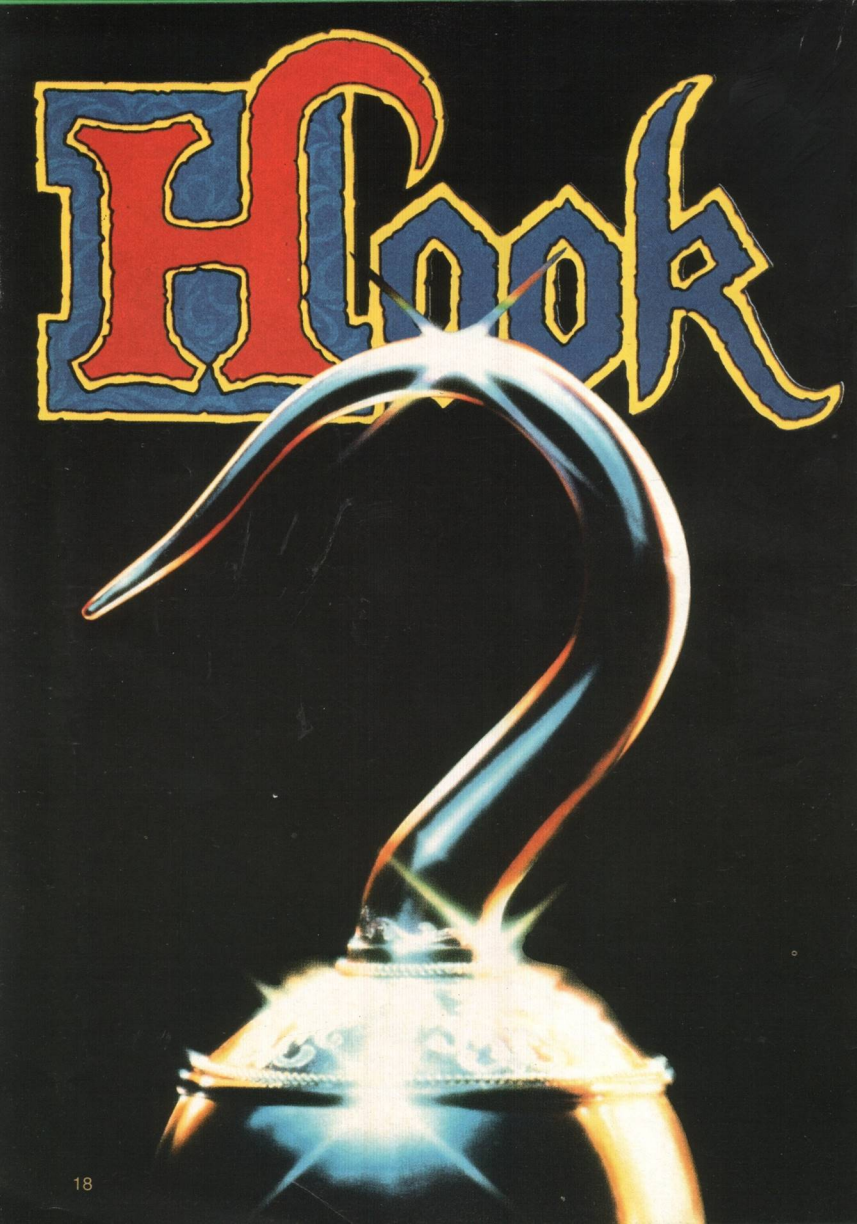
Sei alle prese con una gara di bici lungo un percorso ad ostacoli che devi affrontare nel minor tempo possibile. Salta sulle pedane e affronta lentamente gli scivoli per evitare di cadere. La vista è laterale.
La gara sarà molto dura e combattuta e dovrai mettercela proprio tutta per riuscire a vincere la coppa di primo assoluto.
Buona fortuna!



JOYSTICK - TASTIERA

QUESTO MESE IN EDICOLA

IL NUOVO NUMERO DI


Hook

È sempre una cosa un po' speciale quando esce un nuovo film di Steven Spielberg. E non dovrebbe essere una sorpresa visti i precedenti, come **Incontri Ravvicinati, Lo squalo** e **ET**. Quando il nuovo film presenta un cast impressionante che comprende alcuni dei più importanti nomi di Hollywood, e le scene e gli effetti speciali hanno da parte loro fatto molto parlare, ci sono tutti gli ingredienti necessari. Il film si chiama **Hook**, è apparso ai primi di aprile, un grande successo di pubblico grazie alla solita magia di Spielberg, la magia che aveva reso ET il film con l'incasso in assoluto più alto.

La Ocean non è solo riuscita ad arraffarsi gli ambitissimi diritti per il titolo per il computer, ma si è anche spinta a produrre la sua prima avventura grafica.

La fiaba originale è stata scritta nel 1911, ma è stata conosciuta forse di più attraverso il cartone animato di Disney, girato nel 1953. In realtà JM Barrie aveva già ideato il personaggio in un romanzo scritto nel 1902, **The Little White Bird** o **Adventures in Kensington Gardens**. Egli scrisse addirittura la sua sceneggiatura dopo aver visto il primo film di Peter Pan nel 1924! Jim Hart, sceneggiatore di **Hook**, crede che JM aveva capito che prima o poi, grazie alla tecnologia e agli effetti speciali, un film avrebbe potuto far giustizia alla sua visione, e questo è stato il suo scopo nello scrivere la sceneggiatura per Spielberg.

I personaggi principali ci sono tutti, ma i tempi sono un po' cambiati rispetto al racconto originale. Perché tutto ti sia chiaro devi prenderti il tempo di andarti a vedere il film.

Dopo un'introduzione animata che imposta lo scenario (se vuoi un riassunto ti conviene vedere il film), il gioco inizia con Peter appeso ad una copertura in mezzo alla Città Pirata. E a partire da questo momento deve cavarsela tutto da solo, o meglio, sei tu che devi arrangiarti da solo perché è da qui che cominci la tua avventura per cercare di salvare i bambini di Peter Pan; sconfiggendo Hook e attraversando tutti i subplot che ti porteranno a raggiungere il tuo obiettivo.

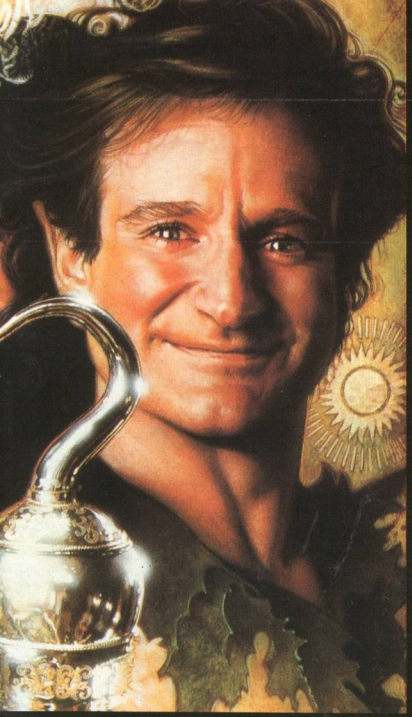
La prima cosa che devi fare consiste nel renderti un po' meno vistoso. Insomma, sii ragionevole, te ne andresti in giro vestito con un gessato da ufficio in una città che raccoglie il meglio di quel che esiste quanto a disonesti e canaglie? Può anche succederti di vedere sopra alla tua testa una meravigliosa insegna al neon con scritto "Ciao.

Peter, sentiti libero di farmi su e prendere possesso di tutte le mie ricchezze terrene. "Hai proprio bisogno di un travestimento, non è vero? Giusto, così dovrai scoprire come riuscire a trovare tutto ciò che ti può servire per vestirti come un vero pirata, e tutto ciò implicherà una bella serie di buffonate al più alto livello.

Il gioco ti presenta più o meno 50 ambienti diversi e 30 persone con le quali interagire, compresi tutti i personaggi principali del film: Peter (naturalmente), Hook (che sorpresa), Smee (impersonato nel film da Bob Hoskins), Campanellino (impersonata dalla meravigliosa Julia Roberts), Ruffio (che dopo la partenza di Peter Pan ha assunto il ruolo di capo dei bambini perduti) e Ace (un altro bambino perduto).

Il gioco ti farà tornare spesso in molti luoghi già visitati e alcuni di loro arrivano ad occupare addirittura quattro schermi, con immense promesse di scorrimenti orizzontali e verticali. Oltre a tutto ciò, i programmatori hanno fatto molta attenzione anche ai dettagli nei grafici che fanno da sfondo. Con la sua carica di animazione - compresa quella degli sfondi animati e dei personaggi che si muovono sulla scena - e le voci digitalizzate, il gioco promette veramente bene.

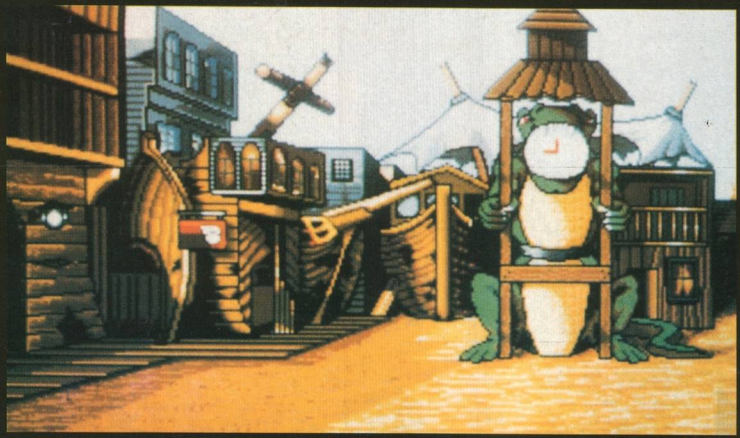
L'équipe della Ocean è stata in qualche modo influenzata da altri giochi di questo genere già esistenti - e non ultimi i due brillanti **Monkey Island** della Lucasfilm - e



naturalmente la Ocean spera di migliorare gli standard fino ad oggi esistenti. Tanto per cominciare, sembra proprio che ci siano le voci digitalizzate degli attori per tutti i colloqui presenti nel gioco.

Naturalmente la reazione positiva all'interpretazione originale licenza di **Robocop 3** ha avuto i suoi effetti, infatti anche **Hook** ha subito qualche trattamento particolare. Come già detto è un'avventura grafica che per lo stile non si differenzia molto dalla serie di **Monkey Island** della Lucasfilm. Lo schermo è diviso in due parti - quella superiore (e più grande) è riservata ai grafici, mentre quella inferiore contiene sia le icone dei comandi che le immagini che rappresentano il tuo inventario. L'inventario e le icone di comando sono disegnate su un tronco che ruota quando vuoi fare uno scorrimento verso il basso, mostrandoti altri oggetti che possiedi.

Con un click fai muovere Peter su sfondi resi in modo maraviglioso, come quello della figura accanto, e il sistema di comando è guidato dalle icone. Per parlare con una persona clicki sull'icona Talk To, poi sulla persona con la quale vuoi conversare. Ti viene presentata una serie di frasi fra le quali scegliere quella che vuoi utilizzare. Clickando sulle icone di azione - Walk To, Talk To, Use, ecc. associandole con gli oggetti del tuo inventario che ti appaiono vicino alle icone, e poi agli oggetti, e poi



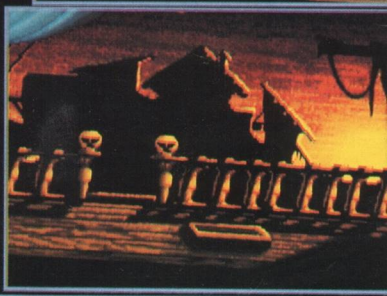
sugli oggetti sui quali (o con i quali) vuoi agire, ti aprirai la strada nei vari problemi che dovrai affrontare.

Torna qui, non vuoi che ti riveli tutto? Una cosa che ha meravigliato in **Hook** è stato l'investimento. Sembra che per offrire l'impressione e l'aspetto più giusti, siano stati spesi 100 miliardi. Apparentemente 20 chilometri di funi, i 100.000 litri di pittura, le 260 tonnellate di gesso e il milione di cianfrusaglie hanno svolto il loro lavoro in modo ammirevole.

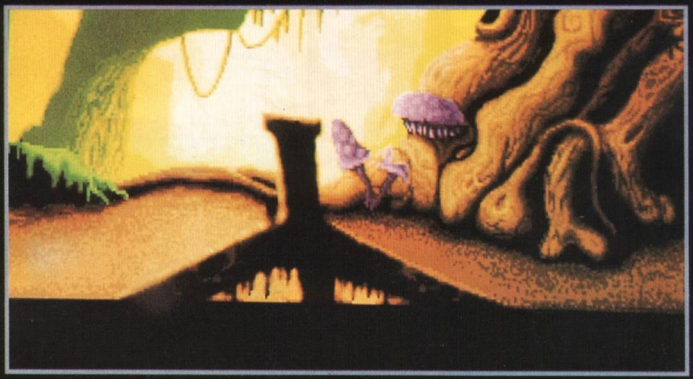
Comunque, per tornare alla trama... il film si concentra su Peter Banning, un procuratore americano quarantenne, di buon successo, che ha il mondo degli affari ai suoi piedi. È uno yuppie, ed è convinto che ogni cosa è sulla strada giusta per procurargli sempre più clienti. Il costo di questo successo, però è stato il distacco dalla sua famiglia, la sua povera moglie tralasciata, Moira, e i suoi due figli Jack e Maggie. Il suo peccato più grave, o almeno la goccia che fa traboccare il vaso, è quando partecipa ad un incontro di affari invece di andare a guardare la partita di baseball di suo figlio.

In visita a Londra per un discorso al Great Ormond Street Hospital, Peter e sua moglie tornano a casa e scoprono che i loro figli sono stati rapiti. Per salvarli, Peter è costretto a 'venire a patti con il bambino che sta dentro di lui', mette da parte i suoi complicati affari e viaggia verso il Paese che non c'è, un luogo pieno di fate, sanguinosi pirati, una banda di bambini che si rifiutano di crescere e alcune sirene.

Peter riuscirà a riscoprire se stesso abbastanza da riuscire ad essere un buon avversario per il Capitano James Hook? E anche se riesce a battere Hook e la sua banda di pirati, riuscirà a riconquistare l'affetto dei suoi figli e a riunire la sua famiglia? E come riuscirà a ritrovare la strada, per lui e per i suoi figli, verso la nebbiosa vecchia città di Londra? Beh, sembra proprio che per scoprire come va a finire dobbiate per forza andarvi a vedere il film, miei cari! ●

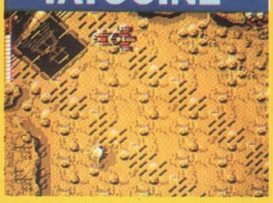


Hook



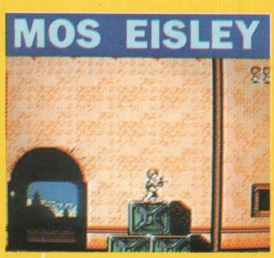
COME VINCERE A

TATOOINE



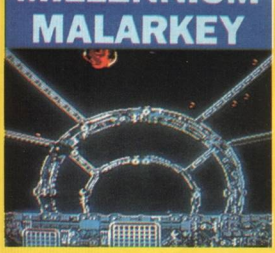
Sul livello terrestre di Star Wars, le destinazioni che vale la pena visitare sono solo tre. In alto a sinistra nella cartina troverai lo Jawa Sandcrawler, dove è tenuto prigioniero R2-D2. In uno dei sotterranei in alto a destra della cartina c'è Ben Kenobi pronto che aspetta. Dopo essere andato a trovarlo (devi però avere con te comunque R2 altrimenti non potrai reclutarlo) muoviti verso il basso a destra per entrare in Mos Eisley. Preoccupati di entrare negli altri sotterranei solo se sei una frana nello stadio Asteroid Field e hai bisogno di più scudi.

MOS EISLEY



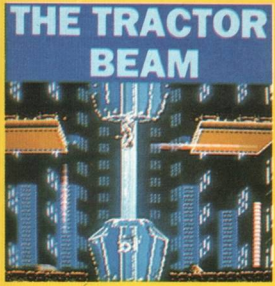
Questo stadio a scorrimento è molto difficile. Ricordati di prendere Han Solo all'inizio del livello. Per la maggior parte utilizza Luke Skywalker per progredire. La sua Light Sabre è ottima per difendersi dai dardi laser, e un buon fendente annulla istantaneamente ogni sprite nemico! Quando arrivi ad un punto in cui un tubo ti impedisce di saltare, usa Han per far volar via il cacciatore distributore di morte.

MILLENNIUM MALARKEY



L'Asteroid Field è molto pericoloso. Non rimanere mai fermo e non muoverti troppo a lungo nella stessa direzione altrimenti i razzi letali saranno sicuri di riuscire a fare di te la loro vittima. Dovresti cominciare ad accorgerti che gli asteroidi arrivano contro di te ad ondate che hanno tutte una posizione sicura per essere attraversate. Stai molto attento a trovare questa posizione sicura altrimenti è finita.

THE TRACTOR BEAM



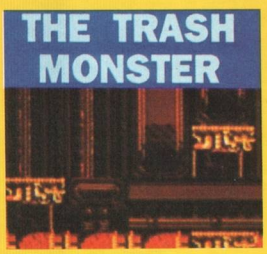
Lo scopo della prima sezione di Death Star consiste nel portar fuori il Tractor Beam. Agganciando R2 alla rete dei computer, non dovresti avere problemi per trovare il locale giusto. Accendi l'Han e sali le scale, sparando contro al generatore del raggio. Con l'arma potente di Solo, non dovrebbe passare molto tempo prima che il Tractor Beam diventi parte del passato.

STAR WARS

THE RESCUE

Questo arduo compito è quello successivo. Leia e l'uscita verso la parte seguente di Death Star sono dal punto di vista geografico praticamente attaccate, ma la parete che le divide significa che devi seguire due strade completamente diverse. Tutti e due i bersagli si trovano in basso a destra nella cartina. Utilizza proprio la cartina per studiare con molta attenzione la strada da seguire. Puoi cercare di scoprire a fatica la tua strada con tentativi ed errori ma potrebbe succederti di trovare prima l'uscita e, una volta attraversata, non puoi più tornare indietro.

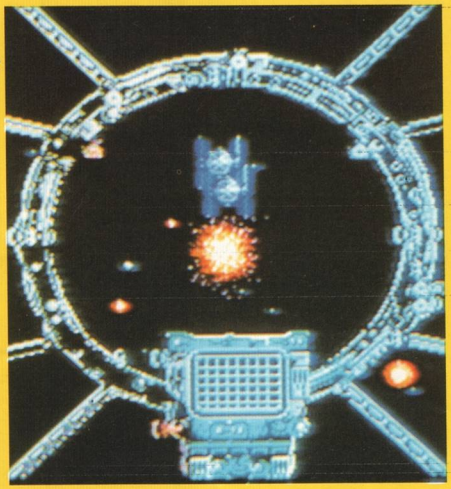
THE TRASH MONSTER



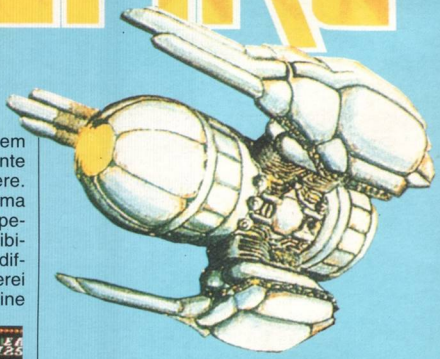
Dopo essere riuscito a superare i problemi di piattaforme più complicati del gioco, finisci per ritrovarti nel Trash Compactor. Il mostro dell'immondizia sembra decisamente affamato e con la sua forma a tentacoli finisce per attaccarti ininterrottamente.
Qui la tattica migliore consiste nell'arrampicarti il più in alto possibile nell'ambiente a piattaforme, cambiare su Han e colpire il mostro in faccia. Per salvare la giornata ti basta un solo colpo ben piazzato.

DOGFIGHT JAPERY

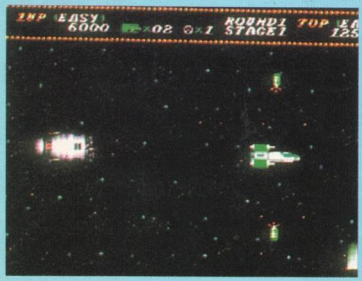
Dopo essere scappato dalla Death Star, il Millennium Falcon viene attaccato da legioni di Tie Fighters. La cosa più importante, qui, è che tu smetta di farti friggere dai dardi laser lanciati addosso al tuo velivolo. Per tirarti fuori d'impaccio, usa le stesse tattiche dell'Asteroid Field, anche se puoi essere un po' più violento nei tuoi movimenti. Dovrebbero esserci alcuni interessanti decimi di secondo in cui puoi raccogliere un po' di colpi. Esercitati nella precisione di tiro e ricordati di tenere il conto dei colpi sparati.



HELLFIRE



Come la maggior parte degli shoot'em up, **Hellfire** scopiazza allegramente dai grandi classici di questo genere. Il tutto si svolge, quindi, nello spazio (ma no!) dove una navicella spaziale (ahh!) penetra nelle difese extraterrestri (incredibile!). Dopo un percorso particolarmente difficile fra le navicelle nemiche e di tiri antiaerei dovrà cavarsela con un guardiano di fine livello, a volte spalleggiato da una navicella di metà livello. Segnaliamo, all'attenzione dei giramondo, che questi guardiani si distinguono per il loro "tu mi colpisci ma io me ne frego perché sono un tipo coriaceo". Hai capito bene, **Hellfire** non provocherà una rivoluzione nel suo genere ma, visto che la stessa cosa succede con la quasi totalità degli shoot'em up, non è il caso di fargliene una colpa.



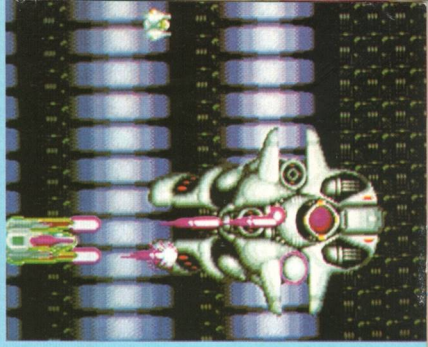
Ma, si chiederà il lettore neofita, com'è possibile che uno preferisca uno shoot'em up rispetto a un altro se sono tutti uguali? Semplicemente perché se anche le basi di questo genere rimangono immutabili, ogni gioco ha un suo piccolo tocco personale: realizzazione che stacca la retina, ambiente particolare o sistema d'armamento specifico. Ed è proprio quest'ultimo quello che distingue **Hellfire** dalla concorrenza. La tua navicella possiede una batteria di armi fra le quali puoi scegliere premendo il tasto B. Il laser anteriore costituisce l'arma di base ma, ben presto, è necessario utilizzare i laser posteriori, quelli orientati verso l'alto e verso il basso o, meglio ancora, i tiri incro-

ciati che lanciano raggi diagonali. In realtà ti ritroverai a cambiare continuamente l'arma, a seconda dei nemici che incontri e della loro posizione rispetto alla tua navicella. È proprio vero, l'importanza data ai cambiamenti di armi dà veramente un tocco originale a **Hellfire**.

Così, per vincere il guardiano del primo livello devi per forza continuare a cambiare arma: il cuore di questa fortezza volante è costituito da una palla che si può toccare solo tirando in alcuni buchi. La palla e il guardiano si muovono continuamente, e anche la tua navicella (o per lo meno, te lo consiglio se non vuoi finire carbonizzato), per cui dovrai cercare in continuazione il tiro capace di raggiungere il buco davanti al quale si trova la palla.

Chiaramente il gioco brulica di bonus che aumentano la tua potenza di fuoco. Per le situazioni disperate rimane sempre l'Hellfire, un'enorme getto di fuoco che distrugge tutto quello che si trova davanti a lui.

La realizzazione di **Hellfire** non sembra una grande prodezza: anche se molto carino, non propone effetti speciali, punto di forza di giochi come **Thunder Force III** o **Wings of Wor**. Nessuno scorrimento sinusoidale, nessuna separazione su più piani, non è un po' triste? Gli scenari e gli avversari, però, brillano per la loro varietà (all'interno di uno stesso livello lo sfondo e i nemici cambiano molte volte) e la loro personalità: se hai bisogno di essere convinto, dai un'occhiata

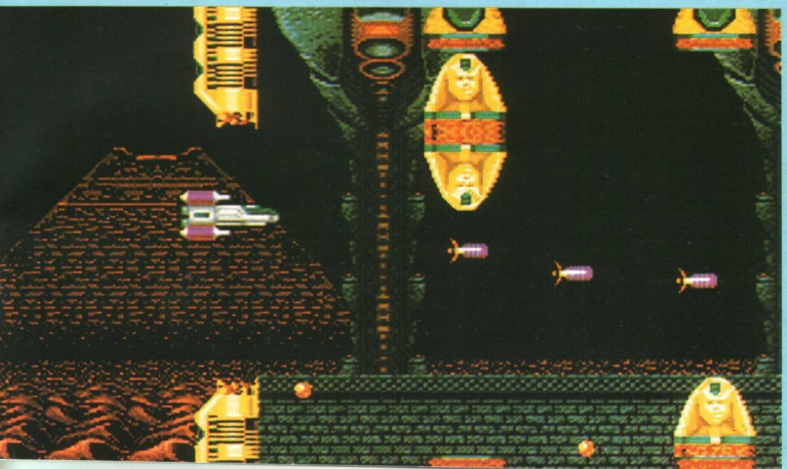


alle sirene e alle sfingi del secondo livello.

Per quanto riguarda la giocabilità, non c'è motivo di lamentarsi: la navicella risponde al dito e al paddle. C'è però un appunto da fare: i piccoli non saranno molto soddisfatti! Come la maggior parte dei grandi shoot'em up, **Hellfire** in realtà è molto difficile.

Ecco allora un package avvincente, realizzato in modo corretto con l'originalità necessaria per non sembrare un semplice clone. In breve, ottimo per gli appassionati. Con la sua realizzazione eccezionale, che sfrutta fino in fondo le possibilità del computer, questo shoot'em up si piazza sicuramente davanti a molti altri.

Conclusione: se volete solo uno shoot'em up andate su **Wing of Wor** ma se il genere vi piace al punto di volere più giochi, compratevi tutti e due. Di belle lotte nello spazio non ci si stufa mai. ●



OGNI MESE

IN EDICOLA

LA BOTTEGA DEL CHIP

In questa rubrica intendiamo pubblicare tutti quegli annunci che i nostri lettori ci manderanno per scambiarsi programmi o hardware gratis o a pagamento. Special Playgames ovviamente non risponde della veridicità di quanto affermato da chi ci scrive e invita tutti i lettori a utilizzare per le proprie inserzioni il tagliando che pubblichiamo nella rivista.

● VENDO - TROVO: Alt! Fermi lì! Finalmente, amanti dello Spectrum 48/128K avete trovato l'annuncio che tanto cercavate, io, della Specsoft & Co. vi posso offrire più di cento arretrati di Special Program e Special Playgames pensate più di mille dico mille giochi che potete avere: basta chiedere telefonando! In più ho anche giochi originali come: Golden Axe, X-out, Dragons' Lair II, Protennis Tour, R-Type, Moonwalker, Altreread Beast e tantissimi altri. Telefonatemi tutti i giorni alle 19.00. È un'occasione unica anche nel prezzo! Annuncio sempre valido! A chi mi telefona per primo regalo un gioco originale a sua scelta!! Vincenzo Moretti - Via del Confine 4472 - 40020 Pioppa di Cesena (Fo) - Tel. 0547/325664 - Età 18.

● VENDO il programma in italiano "Quill" completo di istruzioni per creare Adventures Game e con esso un'avventura-prova in omaggio il tutto su cassetta per CBM 64 a L. 12.000 trattabili. Vendo anche il programma "Magic desk" che consente di scrivere, registrare e impostare testi da inviare alla stampante su cassetta CBM 64 a L. 15.000. Sono anche disposto a cambiare questi programmi con il programma che consente di duplicare i giochi del CBM 64 e con quello che trasforma il CBM 64 in Spectrum. Per ogni vostro gioco scambio fino a 40 francobolli. Ivan Colaluca - Via Europa 27 - 20089 Rozzano (Mi) - Tel. 02/8253009 - Età 15.

● CERCO giochi da sballo tipo: Golden Axe, Shinobi, Double Dragon 1 e 2 e Last Ninja 1, 2 e 3, Rambo 1, 2 e 3. Prezzo max di L. 5000 - 8000. Telefonare dalle ore 16.00 alle ore 20.00. Ciro Longobardi - Via V. Russo 59 - 84015 Nocera Superiore - Tel. 081/5143098 - Età 12.

● VENDO giochi fantastici alcuni esempi: Bolle bolle, Piero, Tarzanino, Popeye e molti, molti, molti altri ancora a prezzi stracciati. Giancarlo Giannone - Via Einaudi 25 - Squinzano (Lecce) - Età 15.

● VENDO su nastro e su disco tutte le ultime novità per Commodore 64. Vendo anche novità per Amiga. Possibili abbonamenti a prezzi super convenienti. Scrivi o telefona a: Gianni Cottogni - Via Strambino 23 - 10010 Carrone (To) - Tel. 0125/712311 - Età 20.

● VENDO giochi e programmi per Amiga 500 a prezzi stracciati L. 2000 - 2500 giochi come: Forgotten World, Stormlord, Shadow of the beast 1 e 2, Golden Axe, Pang, WWF Wrestling, Lupo Alberto, Silkworm, Cabal, Rainbow Island, Thunder Blade, Turrican 2, Duck tales, Toki, Shadow Dancer, Panza Kick boxing, Kick off 2, Swiv chuck rock, Budokan ecc... Programmi come: Deluxe paint III, Pop show, Pixel 3D, Workbench, Extras, ecc... Un'occasione strepitosa e inoltre prendi 5 e in regalo gioco a scelta!!! Filippo Del Vecchio - Corso Umberto I 8 - 82034 Guardia Sanframondi - Tel. 0824/864482 - Età 15.

● VENDO per il CBM 64 e 128 su nastro tantissimi giochi e utilites, multifiles L. 4.000/ 5.000 e unici file da 2.000 a 4.000, sconti ai clienti. Minimo 25.000 di spesa per ogni ordine, le spese postali sono a vostro carico M.C. vergine, ecco qualche esempio: Creatures, Warm up, Turrican 1 e 2, Golden Axe, Time machine, Mighty bombjack 3, Lupo Alberto, Warlock T.A., Shadow warrior, Super cars, Summer camp, Shinobi, Super wonder boy, Black tiger e il nuovo bellissimo programma "Saracen paint". Roberto Talotta - Via Schipani 21 - 88100 Catanzaro - Età 16.

● VENDO Computer 64 in buone condizioni completo di registratore - Drive 1541 a L. 300.000. In più regalo cassette originali di cui F1 Manager, Forgotten World, Power Drift, Rally cross, Dragon Ninja, Grand prix circuit e molti altri. Regalo anche dischetti di cui Turrican, X-out, R-Type, Superman, Dragons' Lair II, Protennis Tour, Double Dragon II, Robocop, Arma lyte, Batman, WWF-Wrestling e molti altri. Affrettatevi voi tutti che volete prendere al volo un affarone. Telefonare ore pasti. Ciao. Enzo Tassano - P. Togliatti 11 - 71016 San Severo (Fg) - Tel. 0882/71662 - Età 18.

● ATTENZIONE! Vendo più di 200 giochi stupendi. Alcuni esempi? Robocop, Pacmania, Mario Bros, Italia 90 (con le squadre del mondiale), Wonder boys 2, Turrican 2, Conte Dracula, Tom e Jerry, Gostbusters, Microprose soccer Coppa Italia, ecc... Telefonatemi o scrivetemi. Vendo L. 2.000 a gioco. Max serietà. Sergio Ciufo - Via Rimette - 04010 Sonnino Scalo - Tel. 0773/93449 - Età 14.

● VENDO a prezzi strabilianti i più bei giochi che esistono sul mercato mondiale su disco e cassetta. Su disco L. 1.000 su cassetta L. 1.200-1.500. Telefonate tutti i giorni non a ora di pranzo e cena. Vi aspetto! Dimenticavo quanti regali!!! Vendo anche il programma che trasforma il Commodore 64 in Spectrum. Marilena Gentile - P.za Padre Pio Pal. Cac. - 71100 Foggia - Tel. 0881/ 631314 - Età 15.

● VENDO/ SCAMBIO tutte le ultimissime novità per il CBM 64/disco. Alcuni esempi: Lupo Alberto, Supremacy, Warm up, F1 G.P. Circuits, Predator II, Greemlins II, F16 Combat Pilot, P47 Thunderboll, Un Squadron, Shadow Danger, Skull e Crossbones, Secret Agent, Over the net, Lotus esprit atomino, Total Recall, Logical, E-Swat, Sexy cartoon, Eroticon, Battle cheese e altri. Michele Pecora - Via Nazionale 117 - 75100 Matera - Tel. 0835/262710 - Età 15.

● VENDO per C=64 solo su disco eccezionali giochi a prezzi mai visti ed a spedizione immediata e veloce. Alcuni titoli: Last Ninja 3, Super Monaco G.P., Kings of the beach, Lotus turbo esprit, Rick dangerous e numerosissimi altri giochi in arrivo. Effettuo su richiesta anche mini abbonamenti. Luca Barbieri - Via Gramsci 48 - 30035 Mirano (Ve) - Tel. 041/432527 - Età 15.

● COMPRO a basso prezzo o dalle 4.000 alle 9.000 tutti i tipi di Calcio, Robocop 2, Dragon Ninja, Italia 90, Tennis e Pallavolo. Vi prego di telefonare, ore serali. Giampiero Pecorilli - Via La Mola - 03019 Supino (Fr) - Tel. 07875/328269 - Età 10.

● VENDO giochi per Amiga 500 e 2.000 a L. 2.000 ognuno, giochi come: Dragon's Lair, Dragon Ninja, Golden Axe, Double Dragon II, Batman, Moonwalker, Operation Wolf, Operation Stealt, Manchester United Europe, Grafield ecc. Telefonate subito! Marco Galardi - Via Principe Umberto 170 - 96011 Augusta (Sr) - Tel. 0931/ 998206 - Età 13.

● CERCO. Hei! La fortuna finalmente gira dalle vostre parti: ecco a voi una splendida cassetta con 20 stupendi videogames. Volete alcuni esempi: Italy 1990, Out Run, Barbarian I e II, Pit stoy I e II ecc. Tutto a L. 15.000 (escluso spese postali). Inoltre chi mi riuscirebbe a procurare il Baseball e Handball Maradona a L. 13.000 cad. avrà lo sconto di L. 5.000. Scrivete in massa. Lorenzo Mannino - Via Luigi Orlando 186 - 95010 Giarre (Ct) - Tel. 095/5484 - Età 14.

● CERCO disperatamente i seguenti giochi: Mario Bros, Super Mario Bros, Olimpiadi, Arkanoid, Wrestling - Superstars, Bubble - Bobble, Street Fighter 1 e 2 ed infine Double Dragon. Prezzo L. 2.000 ognuno. Telefonare verso ore pasti oppure scrivere a: C. Baronchelli - Via Buonarroti 9 - 25034 Orzinuovi (Bs) - Tel. 030/941820 - Età 12.

● CERCO il gioco "WWF Wrestling, Last Battle (il mitico Ken Shiro), Batman-The last movie, Zombie, Dylan Dog". Sono disposto a pagarli fino a L. 5.000 cad. (meglio se su disco). Massimiliano Zeni - Via della Terra 49 - 38068 Rovereto - Tel. 0464/420334.

● VENDO computer ZX Spectrum 48K completo di tastiera, cavi per registratore, trasformatore 200 giochi il tutto a L. 150.000. Massimiliano Veronesi - Via Maiocchi 7 - 27058 Voghera (Pv) - Tel. 0383/46936 - 14.

● VENDO/CAMBIO i migliori programmi per C64/C128 (modo C64) utily, games, Lotto e Toto 13 con riduttori per sistemi. Costruisco per C64 convertitori A/D e interfacce voltmetri, Elettrocardiogrammi, ecc. Inviare L. 2.000 in francobolli per lista. Charlie Papa - P.O. Box 12-62014 - Corridonia (Mc) - Età 20.

● CERCO programma per ZX Spectrum +2 (Sinclair) di magazzino e o biblioteca. Cortesemente ringrazio. Prego dare una risposta. Grazie. Elisa Erika Bressani - Via Campo Marte 2 - 20075 Lodi - Tel. 0371/50575 - 17.

● VENDO CBM 64 tipo nuovo + registratore + 2430 giochi di cui 33 originali (Predator, Italia '90, Armalyte) ecc. + schermo Philips + 2 Joystick + Floppy Disk drive II + Mouse + 2 dischetti Geos + 69 giochi in dischetti originali (Terminator II, Flimbos, Kick off, Rally cross) + 3 portacassette in plastica e 2 in legno L. 1.000.000. In regalo offro computer Intellevision + 5 giochi. Telefonate in massa. Simone Torquati - Via A. Z. Orlandini 45 - 00176 Roma - Tel. 06/299740 - Età 17.

● COMPRO Pac-Land, Commando per Commodore 64 su cassetta. Domenico Pantaleo - Via Elalamein 57 - 71015 Sannicandro Garganico - Tel. 0882/671419 - Età 12.

● VENDO a L. 2.000 giochi per Commodore 64. Tourtles 1 e 2, Simpson 1 e 2, Rubicon, Robozone, WWF Wrestlingmania, Out Run Europa, Dylan Dog, Alien Storm, Final Blow, Turbo Charge, Volfied, Cisco Heat, P.P. Hammer, Jetsons, Super Mario Bros, Road Runner 1 e 2, Final Fight, Blues Brothers, Elvira 1 e 2, Pit Fighter, Robocop 3, Hairtris e altri 3.800 titoli dal 1983 ad oggi. Chiedere lista gratis a Massimo. Sono disponibili programmi per attaccare intro ai giochi. In omaggio mappe e soluzioni. Massimo Manigrasso - Corso Umberto 104 - 74021 Carosino (Ta) - Tel. 099/8929970 - Età 19.

● CERCO ogni tipo di calcio (completo di ammonizioni, rigori e falli) per Spectrum 128 ZX su cassetta e anche Wrestling e Zombi (per L. 2.000). Telefonare dalle ore 20.00 alle ore 21.00. Luca Gentili - Via Enpolese - 51018 Pieve a Nievole (Pt) - 0572/81672 - Età 13.

● CERCO giochi per il Commodore 64/128 come: Superstars of Wrestling, Bubble bobble, Super Mario Bros (su cassetta). Rolando Curti - Via Nazionale 24 - 23020 Verceia - Tel. 0343/44355 - Età 12.

● VENDO giochi per P.C. MS-DOS e compatibili a sole L. 4.000 l'uno. Alcuni titoli: Golden Axe, Mech Warrior, Amiga Emulator, Xenon II ecc. Dispongo di oltre 300 titoli, per ricevere il mio catalogo, telefonare o spedire L. 2.000 indicando l'indirizzo. Lorenzo Di Giambattista - Largo Santa Lucia 8/A - Città S. Angelo (Pe) - Tel. 085/960796 - Età 14.

● VENDO giochi per CBM 64 alcuni di questi sono: Wonder Boy, Ghosts'n Goblins, Barbarion, Indiana Jones, Ferrari (tipo sale giochi), Mario Bros, Giana, Ghosthbusters 1 e 2, Ketch, Box, Pallavolo su spiaggia, Sheriff 1 e 2, Mission Impossible, Commando, Bushindo, Master Hit, Karate Master e tanti altri favolosi giochi oltre 1.200. Compro programma per trasformare CBM 64 in Spectrum 48K. Richiedere lista (gratis). Ogni 5 giochi uno in omaggio, da L. 1.500 a L. 3.000. Max serietà. Annuncio sempre valido. Mimmo Falduto - P.zza Andiloro 4/T - 89100 Reggio Calabria - Tel. 0965/812305 - Età 18.

● VENDO tutte le novità per Commodore 64 (su disco e su nastro) e per Amiga 500. Prezzi veramente convenienti e possibilità di abbonamenti. Richiedi la lista dei programmi (gratis) specificando il computer. Gianni Cottogni - Via Strambino 23 - 10010 Carrone (To) - Tel. 0125/712311 - Età 22.

● CERCO giochi particolari per Spectrum 128 come: Super Mario Bros, Wonder Boy, Robocop, Tourtles, Double Dragons 1 o 2, Ghostbusters, Tom & Jerry, Shinobi, Out Run, Barbarian, Karate Kid, Bouble bouble, Tennis, Goal, Rock, Rambo, Superman, Dragon Sking Dom, Punch-Out, Castelvania e Ghost'n Goblins. Per questi giochi sono disposto ad offrire L. 2.000 l'uno.
Daniele Corallo - Via Pistoia 11 - 73100 Lecce - Tel. 54241 - Età 13.

● COMPRO giochi a L. 500 cad. come Double Dragons, Last Ninja, World Wrestling, Out Run, Indiana Jones 3, Hong-On per CBM 64. Il più presto possibile. Vendo per CBM 64 giochi a sole L. 25.000. Gianpaolo Barbaliscia - Corso Gramsci 55 - 00045 Genzano - Tel. 9396455 - Età 10.

● COMPRO giochi per CBM 64 fra cui: Dragon's Lair, Super Monaco G.P.
Emanuele Costanza - Via Predio Missale 65 - 00054 Fiumicino (Rm) - Tel. 6582444 - Età 13.

Tagliando da compilare e spedire in busta alla redazione
di NEW SPECIAL PLAYGAMES
presso SIPE s.r.l., Via Ausonio 26, 20123 Milano

VENDO | **COMPRO**
(cancellare i settori che non interessano)
CERCO | **TROVO**

NEW SPECIAL PLAYGAMES N. 49

SCRIVERE IN STAMPATELLO

NOME_____ INDIRIZZO_____

CAP_____ CITTA'_____ TEL._____ ETA'_____

- VENDO/CAMBIO giochi originali o copiati per il CBM 64/128. Tra quelli originali in disco vendo Creatures, Turrican, Chips Challenge, Golden Axe, ecc. oppure copiati come Ninja, Spirit, Kendo, Warriors, Dylan Dog, Out Run, The Ranning Man, Strider, Rastan Saga, Beach Volley, Motion, Midnight Resistence, R-Type, Micro Prose Soccer, Power Drift ecc. Oppure in cassetta originali come Mita, Ritorno al futuro 3, Robocop, Last Ninja 2 e 3, Hawreye, Forgotten World, ecc. Fabio Timpanaro - Via Portella 9 - 84100 Enna - Tel. 0935/38444 - Età 14.

- VENDO giochi per C64 sia su cassetta che disco ad un prezzo di L. 1.000 su cassetta e L. 2.000 su ,disco. Volete leggere alcuni titoli su c/d. Eccoli: Bouble bouble, The New Zelandy Story, Super Wonderboy, Rainbow Island, Dick Tracy, Super Off-Road, Leader Board Golf, Double Dragon 1 e 2, Super Spint, Adidas Championship Football, Hiper Sports, Manchester United, Wonder Boy, Green Beret, sistema Totocalcio, il programma che trasforma il C64 in Spectrum 48K e qualunque altro gioco richiedete. Telefonateni o scrivete. Salvatore Martello - Via Salvo D'Aquisto 29 - 98030 S. Domenica Vittoria (Me) - Tel. 095/925122 - Età 14.

- CERCO cassetta che trasforma CBM 64 in XZ Spectrum per non più di L. 10.000. Francesco Rossi - Via Ariosto 23 - Vercelli - Tel. 211090 - Età 13.

- VENDO ZX Spectrum Plus nuovo + 2 interfacce e joystick + alimentatore con tutti i cavetti funzionanti + riviste di istruzioni + 100 cassette tra cui 15 originali. Tutto questo a max L. 160.000. Daniele Riccio - Via Enrico Pea 23 - 00143 Roma - Tel. 5002227 - Età 12.

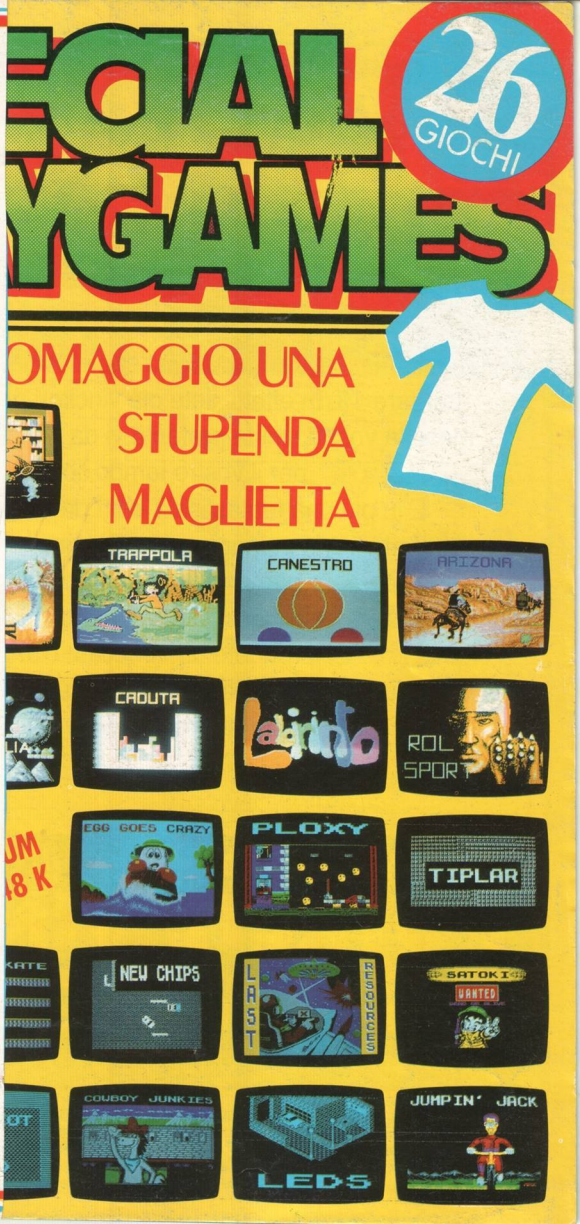
- COMPRO per CBM 64 i seguenti giochi originali: Terminator 2, Burning Fight, Alien Storm, Street Figter 1 e 2, Final Fight, Porno Games, Mith, World Cup '90, Shinobi, Top Gun, Dick Tracy, Night Breed, Dragon's Lair 1 e 2. Li compro anche su disco a non più di L. 4.000. Nunzio Migliorino - Via Plebiscito 554 - 95124 Catania - Tel. 095/452124 - Età 12.

- COMPRO i seguenti programmi su cassetta per Sinclair ZX-81 16K Ram 8K Rom: Space Invaders, Meteors, Defender, Galaxians, 3D Ufo Attack ecc. Telefonare per accordi la sera e chiedere di Luigi (ore 20.30 - 23.30). Luigi Di Marcantonio - Via Milite Ignoto 25 - 65123 Pescara - Tel. 085/4710008 - Età 24.

- COMPRO programma (in cassetta) per trasformare il Commodore 64 in ZX Spectrum. Max L. 8.000. Telefonare dalle 13.30 alle 15.30. Stefano Lissia - Via Boiardo 10 - Cagliari - Tel. 070/402275 - Età 11.

- COMPRO Wonder Boy, Boubble boubble, Double Dragon, Ghostbuster, Dragon Ninja, Paclan, Green Beret, Italia 90 Soccer, Emily Hughes Pang, Indiana Jones. Presso SIPE S.R.l., Via Ausonio 26, 20123 Milano. Massimiliano Susino - Via Re 4 - 93012 Gela - Tel. 936237 - Età 12.

- VENDO Commodore 64-128 con registratore drive e 150 giochi tutto a prezzo da decidere (bassissimo). Paolo Ferioli - Via Martiri d. Resistenza - 89039 Termoli (Cb) - Tel. 0875/705588.



• VENDO computer ZX Spectrum 48K completo di tastiera, cavi per registratore, trasformatore 200 giochi il tutto a L. 150.000. Massimiliano Veronesi - Via Maiocchi 7 - 27058 Voghera (Pv) - Tel. 0383/46936 - 14.

• VENDO/CAMBIO i migliori programmi per C64/C128 (modo C64) utily, games, Lotto e Toto 13 con riduttori per sistemi. Costruisco per C64 convertitori A/D e interfacce voltmetri, Elettrocardiogrammi, ecc. Inviare L. 2.000 in francobolli per lista. Charlie Papa - P.O. Box 12-62014 - Corridonia (Mc) - Età 20.

• CERCO programma per ZX Spectrum +2 (Sinclair) di magazzino e o biblioteca. Cortesemente ringrazio. Prego dare una risposta. Grazie. Elisa Erika Bressani - Via Campo Marte 2 - 20075 Lodi - Tel. 0371/50575 - 17.

• VENDO CBM 64 tipo nuovo + registratore + 2430 giochi di cui 33 originali (Predator, Italia '90, Armalyte) ecc. + schermo Philips + 2 Joystick + Floppy Disk drive II + Mouse + 2 dischetti Geos + 69 giochi in dischetti originali (Terminator II, Flimbos, Kick off, Rally cross) + 3 portacassette in plastica e 2 in legno L. 1.000.000. In regalo offro computer Intellevision + 5 giochi. Telefonate in massa. Simone Torquati - Via A. Z. Orlandini 45 - 00176 Roma - Tel. 06/299740 - Età 17.

• COMPRO Pac-Land, Commando per Commodore 64 su cassetta. Domenico Pantaleo - Via Elalamein 57 - 71015 Sannicandro Garganico - Tel. 0882/671419 - Età 12.

• VENDO a L. 2.000 giochi per Commodore 64. Tourtles 1 e 2, Simpson 1 e 2, Rubicon, Robozone, WWF Wrestlingmania, Out Run Europa, Dylan Dog, Alien Storm, Final Blow, Turbo Charge, Volfied, Cisco Heat, P.P. Hammer, Jetsons, Super Mario Bros, Road Runner 1 e 2, Final Fight, Blues Brothers, Elvira 1 e 2, Pit Fighter, Robocop 3, Hairtris e altri 3.800 titoli dal 1983 ad oggi. Chiedere lista gratis a Massimo. Sono disponibili programmi per attaccare intro ai giochi. In omaggio mappe e soluzioni. Massimo Manigrasso - Corso Umberto 104 - 74021 Carosino (Ta) - Tel. 099/8929970 - Età 19.

• CERCO ogni tipo di calcio (completo di ammonizioni, rigori e falli) per Spectrum 128 ZX su cassetta e anche Wrestling e Zombi (per L. 2.000). Telefonare dalle ore 20.00 alle ore 21.00. Luca Gentili - Via Enpolese - 51018 Pieve a Nievole (Pt) - 0572/81672 - Età 13.

• CERCO giochi per il Commodore 64/128 come: Superstars of Wrestling, Bubble bobble, Super Mario Bros (su cassetta). Rolando Curti - Via Nazionale 24 - 23020 Verceia - Tel. 0343/44355 - Età 12.

• VENDO giochi per P.C. MS-DOS e compatibili a sole L. 4.000 l'uno. Alcuni titoli: Golden Axe, Mech Warrior, Amiga Emulator, Xenon II ecc. Dispongo di oltre 300 titoli, per ricevere il mio catalogo, telefonare o spedire L. 2.000 indicando l'indirizzo. Lorenzo Di Giambattista - Largo Santa Lucia 8/A - Città S. Angelo (Pe) - Tel. 085/960796 - Età 14.

• VENDO giochi per CBM 64 alcuni di questi sono: Wonder Boy, Ghosts'n Goblins, Barbarion, Indiana Jones, Ferrari (tipo sale giochi), Mario Bros, Giana, Ghosthbusters 1 e 2, Ketch, Box, Pallavolo su spiaggia, Sheriff 1 e 2, Mission Impossible, Commando, Bushindo, Master Hit, Karate Master e tanti altri favolosi giochi oltre 1.200. Compro programma per trasformare CBM 64 in

Tagliando da compilare e spedire in busta a
di NEW SPECIAL PLAYGAMES
presso SIPE s.r.l., Via Ausonio 26, 2012

VENDO **COMPRO**
(cancellare i settori che non interessano)
CERCO **TROVO**

NEW SPECIAL PL

SCRIVERE IN

NOME_____ INDIRIZZO_____

CAP_____ CITTA'_____ TEL._____

RITAGLIA LUNGO IL BORDO SEGNATO IN NERO E PIEGA SEGUENDO IL TRATTEGGIO INDICATO

PERSONALIZZA LA TUA CASSETTA SCRIVENDO IL TUO NOME